

ТАБЛИЦА ОПИСАНИЯ ПРОЕКТА

Автор проекта	Аверкина Марина Борисовна
Название проекта	«Компьютерные художники» («Калейдоскоп»)
Тип проекта	Творческий
Краткое содержание проекта	<p>Данный проект был разработан и реализован учителем Аверкиной М. Б. и учащимися 3Б класса в 2012-2013 учебном году в рамках урока «Технология» при изучении темы «В стране компьютерных технологий». Один из ее разделов называется «Компьютерные художники» и посвящен работе в программе «Paint».</p> <p>Основные задачи, которые ставятся перед учителем и учащимися при изучении данной темы взяты из Государственных стандартов образования и звучат следующим образом:</p> <ul style="list-style-type: none"> • - Научиться проектировать информационные изделия: создавать образ в соответствии с замыслом, реализовывать замысел, используя необходимые элементы и инструменты информационных технологий, корректировать замысел и готовую продукцию в зависимости от возможностей конкретной инструментальной среды. • - Планировать последовательность практических действий для реализации замысла, поставленной задачи; отбирать наиболее эффективные способы реализации замысла в зависимости от особенностей конкретной инструментальной среды. • - Осуществлять самоконтроль и корректировку хода работы и конечного результата. • - Обобщать (осознавать, структурировать и формулировать) то новое, что открыто и усвоено на уроке.

	<p>Самое эффективное решение данных задач виделось в коллективной деятельности. Поэтому и решено было изучать данную тему в рамках проекта, название которого соответствует названию раздела – «Компьютерные художники».</p>
Предмет	Технология
Класс	4
Продолжительность проекта	месяц
Образовательные результаты	<p>После завершения проекта учащиеся приобрели следующие умения:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Личностные: <ul style="list-style-type: none"> - умение оценивать трудность предлагаемого задания; - адекватная самооценка; - чувство ответственности за выполнение своей части работы при работе в группе; • Метапредметные: <ul style="list-style-type: none"> - использовать изученные способы действий при выполнении учебных заданий и в познавательной деятельности; - сопоставлять результаты собственной деятельности с оценкой ее товарищами, учителем; - сотрудничать с товарищами при выполнении заданий; • Предметные: <ul style="list-style-type: none"> - создавать и изменять простые объекты с помощью компьютера; - решать несложные и практические задачи с применением возможностей компьютера.
Описание этапов проекта	<p>Выбор темы и типа проекта обсуждались и принимались учащимися на этапе введения в проект.</p> <p>Прежде чем заниматься творчеством, необходимо научиться пользоваться необходимыми инструментами. Этому был посвящен подготовительный этап. Он продолжался три недели или 8 учебных часов. За это время на уроках технологии были изучены следующие темы:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Компьютерная графика • Компьютерный дизайн

	<ul style="list-style-type: none"> • Занимательное черчение <p>Основной этап – создание и презентация рисунка. Учащиеся работали самостоятельно в рамках урока и во время внеурочной (кружковой) деятельности и представляли свои работы. Учитель и ребята, рассматривая рисунок, пытались определить его тему и идею. Автор работы имел возможность понять, смог ли он реализовать свой замысел так, чтобы он был понятен другим, и, если нужно, изменить рисунок или создать другой. В результате некоторые учащиеся представили несколько работ.</p> <p>На заключительном этапе ребята под руководством учителя собрали все рисунки в фильм, созданный в программе «Windows Live Movie Maker».</p>
Результат проекта	Итак, мы получили конечный продукт – фильм «Калейдоскоп», который был опубликован на сайте школы.
Методы оценивания проекта	рефлексия
Ресурсы, необходимые для выполнения проекта	Компьютеры с установленными программами «Paint» и «Windows Live Movie Maker».